

PREFERENSI PERILAKU AGRESI MAHASISWA PEMAIN DOTA2

SKRIPSI



Oleh:

Anhar Mujati

201310230311163



FAKULTAS PSIKOLOGI

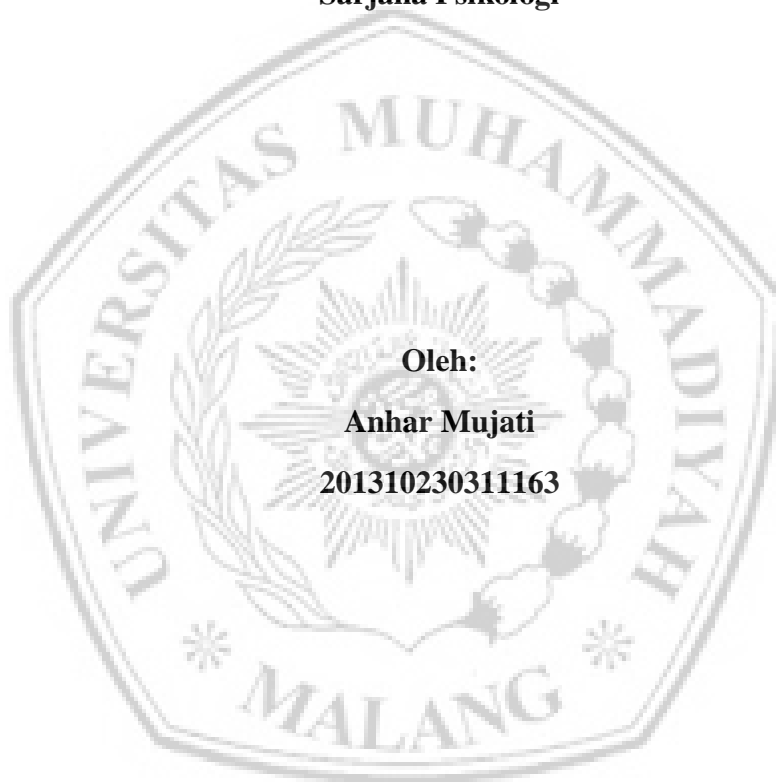
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2018

PREFERENSI PERILAKU AGRESI MAHASISWA PEMAIN DOTA2

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi**



**Oleh:
Anhar Mujati
201310230311163**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Preferensi perilaku agresi mahasiswa pemain DOTA2
2. Nama Peneliti : Anhar Mujati
3. NIM : 201310230311163
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 14 juli 2018 – 19 juli 2018

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Dr. Iswinarti, M.Si. ()

Anggota Penguji : 1. Istiqomah, S.Psi., M.Si. ()

2. Ari Firmanto, S.Psi., M.Si. ()

3. Susanti Prastyaningrum, S.Psi., M.Psi. ()

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Iswinarti, M.Si

Istiqomah, S.Psi., M.Si

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Muhammad Salis Yuniardi S.Psi.,M.Psi Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anhar Mujati

NIM : 201310230311163

Fakultas/Jurusan : Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Preferensi perilaku agresi mahasiswa pemain DOTA2

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak Bebas Royalti non Eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Mengetahui,
Kepala Program Studi

Malang,

Yang Menyatakan

Siti Maimunah, S.Psi., M.M., M.A.

Anhar Mujati

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Anhar Mujati

Nim : 201310230311163

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 157

dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

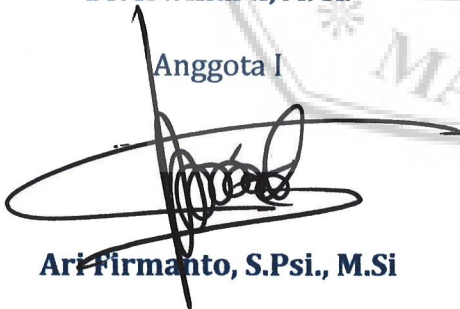
SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,



Dr. Iswinarti, M. Si.

Anggota I



Ari Firmanto, S.Psi., M.Si

Sekretaris/Pembimbing II,



Istiqomah, S.Psi., M.Si

Anggota II



Susanti Prasetyaningrum, S.Psi, M.Psi.

Mengesahkan

D e k a n,



Muhamad Salis Yuniardi, M.Psi., Ph.D.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “*Preferensi perilaku agresi mahasiswa pemain DOTA2*” sebagai syarat memperoleh gelar sarjana psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini, Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Muhammad Salis Yuniardi S.Psi.,M.Psi Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang
2. Ibu Dr.Iswinarti, M.Si selaku pembimbing I dan ibu Istiqomah, S.Psi., M.Si selaku pembimbing II yang selalu membantu dan membimbing penulis serta memberikan saran, kritik dan masukan kepada penulis
3. Bapak Zakarija Achmat S.Psi.,M.Si selaku dosen wali yang telah mendukung dan memberikan pengarahan dari awal semester hingga selesainya tugas akhir ini.
4. Semua responden yang telah bersedia membantu penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Keluarga penulis yaitu bapak dan mama serta kakak perempuan ku Alifah tercinta atas doa dan ridhonya.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tidak ada karya manusia yang sempurna. Sehingga kritik maupun saran sangat membantu dalam mengembangkan diri terutama dalam penulisan tugas akhir ini, meski demikian penulis berharap tulisan ini dapat bermanfaat untuk semua kalangan.

Malang,

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
Abstrak	1
Latar belakang	2
Perilaku Agresi.....	4
Jenis Perilaku Agresi	4
Faktor Pencetus Perilaku Agresi	5
Mahasiswa	6
DOTA2 (Defense of the Ancients)	6
METODE PENELITIAN	7
Rancangan Penelitian	7
Subjek Penelitian.....	7
Variabel dan Instrumen Penelitian.....	7
Prosedur dan Analisa Data.....	8
HASIL PENELITIAN	9
DISKUSI.....	10
SIMPULAN DAN IMPLIKASI	12
REFERENSI.....	12

DAFTAR TABEL

Tabel 1.Deskripsi Subjek.....	9
Tabel 2.Preferensi perilaku agresi.....	9
Tabel 3.Preferensi perilaku agresi berdasarkan demografi	10



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Blueprint Skala Perilaku Agresi Tryout.....	16
Lampiran 2. Skala perilaku Agresi Tryout	20
Lampiran 3. Hasil Analisa Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku Agresi ..	26
Lampiran 4. Blueprint Skala Perilaku Agresi PenelitianLampiran	28
Lampiran 5. Skala Penelitian.....	31
Lampiran 6. Skoring Data Penelitian.....	36
Lampiran 7. Analisa Data Penelitian	47



PREFERENSI PERILAKU AGRESI MAHASISWA PEMAIN DOTA2

Anhar Mujati

Fakultas psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

anhar.mujati@gmail.com

Bermain *game online* jenis agresi seperti *defense of the ancients* (DOTA2) dapat membuat seseorang untuk melakukan perilaku agresi didalam dunia nyata. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui gambaran preferensi perilaku agresi mahasiswa pemain DOTA2. Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah 272 mahasiswa pemain game DOTA2 dengan rentang usia 18-24 tahun dan minimal bermain *game* selama 14 jam per minggu. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampel insidental. Skala yang digunakan adalah skala perilaku agresi. Analisa data pada penelitian ini menggunakan analisa deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan subjek memiliki perilaku agresi cenderung rendah (53.7%). Hasil menunjukan preferensi perilaku agresi jenis fisik cenderung tinggi (61.0%). Preferensi jenis agresi kemarahan (57.4%), verbal (51.1%) dan permusuhan (59.9%) cenderung rendah. Berdasarkan jenis kelamin, laki-laki (51.3%) dan juga perempuan (70.6%) memiliki tingkat agresivitas yang rendah. Berdasarkan usia 18-21 tahun memiliki preferensi perilaku agresi rendah (58.1%) dan usia 22-24 tahun memiliki preferensi agresi tinggi (50.7%). Subjek yang tinggal dengan orang tua maupun yang tidak tinggal dengan orang tua memiliki preferensi perilaku agresi rendah (51.7%).

Kata kunci: Perilaku Agresi, Mahasiswa, *Game Online*, DOTA2

Playing types of aggression game online such as the defense of the ancients (DOTA2) can make someone do aggression in the real world. The aim of this research was to find out the description of the aggression behavior preferences of DOTA2 players. This study uses descriptive quantitative design. The subjects in this study were 272 students of DOTA2 game players with an age range of 18-24 years and at least playing games for 14 hours per week. The sampling technique used is incidental sample technique. The scale used is aggression behavior scale. Data analysis in this study uses descriptive analysis. The results of the study showed that subjects with aggressive behavior tended to be low (53.7%). The results show that the physical type of aggression behavior preference tends to be high (61.0%). The preference for anger aggression (57.4%), verbal (51.1%) and hostility (59.9%) tend to be low. Based sex, men (51.3%) and women (70.6%) had a low level of aggressiveness. Based on the age of 18-21 years have a low aggression behavior preference (58.1%) and age 22-24 years have a high aggression preference (50.7%). Subjects who live with parents and those who do not live with parents have low aggression behavior preferences (51.7%).

Keywords: Aggression Behavior. Students, *Game Online*, DOTA2

Perilaku agresif yang sering muncul di media elektronik sering dihubungkan dengan perilaku agresif di dunia nyata. Hal itu ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh internet *solution for kids* yang menyatakan bahwa perilaku agresif di media berhubungan dengan perilaku agresif di kalangan remaja. Diketahui perilaku agresif di media adalah faktor primer perilaku agresi pada remaja remaja. Survei pada 1.558 remaja usia 15-18 tahun, penelitian tersebut menjelaskan hubungan perilaku agresi di dunia nyata, yaitu menembak, mencuri atau menyerang secara seksual. Sehingga disimpulkan, subjek yang menggunakan media yang mempertontonkan seseorang berkelahi, menembak, dan membunuh akan berpotensi terlibat tindakan kekerasan di dunia nyata daripada mereka yang tidak menggunakan situs tersebut. Media yang lainnya seperti televisi, film, musik, dan *game* juga mempengaruhi perilaku agresi pada remaja (Ybarra & Kimberly, 2007)

Pada penelitian terdahulu, *video game* dan musik menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku agresifitas (Taylor, Peplau, & Sears, 2009). Diketahui juga, sajian media televisi seperti film, drama, dan iklan juga memiliki sumbangan dalam meningkatnya perilaku agresi. Tontonan tersebut menampilkan adegan kekerasan yang diingat oleh memori baik pria maupun wanita, pada anak-anak maupun dewasa (Bushman & Phillips, 2001). Terdapat hubungan bermain *game* kekerasan dengan keinginan melakukan perilaku agresi. Sehingga, seseorang yang secara terus menerus bermain *game* kekerasan akan memunculkan keinginan untuk melakukannya dalam dunia nyata (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). Bermain *game* kekerasan memiliki resiko untuk meningkatkan perilaku agresi, pemikiran agresi, dan mempengaruhi keinginan untuk melakukan agresi serta penurunan rasa empati dan perilaku prososial (Anderson, et al., 2010).

Perkembangan dan kemajuan yang terjadi di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Umum ditemui seseorang menggunakan *smart phone* maupun berselancar di internet menggunakan *personal computer* (PC). Ini ditunjukan dengan meningkatnya penggunaan internet sebanyak 132,7 juta jiwa pada tahun 2016 menjadi 143,26 juta jiwa pada tahun 2017. Pengguna terbanyak berada pada kelompok dengan usia 19-34 tahun sebesar 49,52 %. Lebih dari separuh (58,08%) pengguna internet berada di pulau jawa (Setiawan, 2018).

Perkembangan internet pada saat ini semakin pesat, beberapa kegunaannya ialah untuk hiburan, seperti bermain. Bermain *game* dalam bentuk *video* yang memakai jaringan internet disebut *game online*. Perangkat *game online* memiliki pengaruh terhadap pikiran seseorang, pikiran tersebut diperoleh dari dua alat indera manusia, yaitu mata dan telinga (Afrianti, 2009). *Game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Permainan ini memungkinkan pemainnya untuk dapat berinteraksi dengan para pengguna lain secara online di seluruh dunia. Walaupun kita dapat bersosialisasi didalam *game online* dengan pemain lainnya, para pemainnya kerap melupakan kehidupan sosial yang sebenarnya (Deviandri, 2012).

Game online sendiri dapat dimainkan dengan berbagai macam media elektronik, seperti PC, *Laptop*, *Smart Phone*, serta *Console game* lainnya. Salah satu *game online* populer saat ini adalah *Defense of the Ancients* versi 2 (DOTA2). DOTA2 merupakan permainan *online* yang dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam suatu tim. Didalamnya masing-masing tim di isi oleh lima pemain yang saling menyerang untuk meruntuhkan *Ancient* atau *tower* inti dari masing-masing tim, inti dari *game* tersebut adalah menghancurkan *Ancient* lawan dengan cepat. Permainan DOTA2 sendiri hanya bisa dimainkan di PC atau laptop. Berdasarkan pengertian tersebut, *game online* ini termasuk kedalam jenis permainan agresif (Afrianti, 2009).

Penyebab perilaku kecanduan *game online* bermula dari faktor keluarga dan faktor sosial. Individu yang mendapatkan fasilitas untuk bermain *game* oleh keluarganya menjadi faktor yang menguatkan seorang *gamers* memainkan perannya dalam menghibur diri dan untuk kesenangannya. Pada kenyataannya, dengan fasilitas game di rumah serta lingkungan sosial dan teman sebaya, harapan yang kuat agar dapat menguasai permainan dengan beragam cara seperti berselancar di internet, browsing serta bertanya kepada temannya melalui maya (Syahrani, 2015)

Bermain *game online* jenis agresif dapat memunculkan perilaku agresi didalam kehidupan di dunia nyata. Diketahui bahwa terdapat perbedaan perilaku agresi remaja yang bermain *game online* jenis kekerasan dan non non. Penelitian ini menunjukan permainan *game online* jenis agresif memiliki perilaku agresi yang lebih tinggi (Afrianti, 2009). Hal ini sejalan dengan penelitian lainnya, terdapat hubungan motif bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja awal (Ramadhani, 2013). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa intensitas bermain *game online* dengan tema kekerasan 24,7% mampu memprediksi perilaku agresi pada remaja di Surakarta (Utomo, 2014).

Perilaku agresi merupakan suatu tindakan kekerasan yang dilakukan dengan tujuan menyakiti orang lain. Perilaku agresi dan kepribadian narsistik secara bersamaan mampu memprediksi kecanduan *game online* sebesar 20% (Kim, Namkoong, Ku, & Kim, 2014). Perilaku agresif seseorang akan muncul ketika ia memiliki model sosial didalam kehidupannya. Model tersebut tidak selalu berada dalam kehidupan nyata. Pada *game online* dengan jenis kekerasan, *hero* yang digunakan menjadi model sosial untuk perilaku agresif (Zimmerman & Ybarra, 2016). Penelitian yang dilakukan di Surakarta menunjukan semakin tinggi intensitas bermain DOTA2 maka akan semakin tinggi pula perilaku agresinya. Akan tetapi, tujuan dan motivasi bermain game DOTA2 tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku agresi (Wirawan, 2016)

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Jansz menunjukkan bahwa pemain *game online* mayoritas ialah remaja laki-laki. Mereka menganggap *game online* sebagai wadah riset untuk para remaja melepaskan beragam emosi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bakker yang mengatakan bahwa mereka yang kecanduan *game* memiliki rata-rata 13-30 tahun dengan persentase 80% berumur 13-25 tahun. Mereka bisa dikatakan sebagai pecandu apabila mereka mulai tidak memperdulikan

kehidupan sehari-hari, misalnya pergaulan, kesehatan, pendidikan ataupun pekerjaan mereka (Rahmadania & Adiyanti, 2014).

Game online dengan jenis kekerasan memiliki dampak positif, dimana didalam satu ronde permainan para pemain dituntut untuk bekerja sama dalam mengalahkan tim lawan. Namun, permainan ini tetaplah sebuah jenis kekerasan sehingga berdampak pada meningkatnya perilaku agresi (Velez, Greitmeyer, Whitaker, Ewoldsen, & Bushman, 2016). Penelitian lain mengenai perilaku agresi dan *game online* menunjukkan bahwa pemain perempuan maupun laki-laki yang bermain menggunakan *hero* laki-laki memiliki perilaku agresi lebih tinggi daripada menggunakan *hero* perempuan. Hal ini disebabkan karena *hero* laki-laki memiliki dampak yang lebih kuat dan berkesan dibanding *hero* perempuan. Penelitian ini juga menunjukkan penggunaan *hero* berkulit hitam lebih memunculkan agresifitas dari pada *hero* yang berkulit putih (Yang, Huesmann, & Bushman, 2014).

Berdasarkan pemaparan di atas diketahui bahwa pemanfaatan teknologi untuk bermain *game online* dengan jenis agresif meningkatkan perilaku agresifitas. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran preferensi perilaku agresi mahasiswa pemain DOTA2. Manfaat dalam penelitian ini adalah dapat menjadi tambahan informasi dibidang psikologi sosial serta dapat menjadi acuan untuk mengambil tindakan pencegahan *game online* yang berdampak pada perilaku sesuai dengan jenis agresi yang ditimbulkan.

Perilaku Agresi

Agresi secara umum dapat diartikan sebagai suatu serangan yang dilakukan oleh organisme terhadap organisme lainnya, objek lain atau dirinya sendiri. Faktor pembentuk dari agresi sendiri adalah tujuan untuk melukai atau melecehkan; individu yang menjadi pelaku; individu yang menjadi korban; dan ketidakinginan korban menerima perilaku tersebut (Dayakisni & Hudaniah, 2015).

Agresi didefinisikan sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain. Berbeda antara perilaku menyakiti dengan niat menyakiti. Pada niat menyakiti masih belum ada tindakan yang dilakukan karena sebatas pemikiran. Sedangkan pada perilaku menyakiti sudah dilakukan tindakan. Tindakan ini disebut perilaku agresi. (Taylor, Peplau, & Sears, 2009).

Jenis Perilaku Agresi

Terdapat empat jenis perilaku agresi, yaitu (Buss & Perry, 1992):

1. Fisik

Tindakan agresi yang bertujuan menyakiti, mengganggu, dan/atau membahayakan orang lain dalam bentuk motorik-fisik, seperti memukul, menendang, menampar, membunuh, dan lain-lain.

2. Verbal

Tindakan agresi yang bertujuan menyakiti, mengganggu, dan/atau membahayakan orang lain dalam bentuk penolakan dan ancaman melalui respon vokal-verbal.

3. Kemarahan

Emosi negatif yang disebabkan oleh tidak terpenuhinya harapan seseorang dalam bentuk ekspresi menyakiti orang lain atau diri sendiri beberapa bentuk penyalurannya adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan temperamental.

4. permusuhan

Tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, ataupun kemarahan yang sangat mendalam kepada pihak lain. Agresi ini tergolong dalam bentuk yang tidak kelihatan (*covert*). Bentuknya berupa cemburu dan ini terhadap orang lain, serta kecurigaan, ketidakpercayaan, dan kekhawatiran.

Faktor Pencetus Perilaku Agresi

Ada beberapa faktor yang menyebabkan agresi terjadi, yaitu:

1. Deindividuasi

Deindividuasi merupakan kondisi dimana seseorang kehilangan identitas dirinya dan menggunakan identitas kelompok. Bagi setiap individu, dengan hilangnya (untuk sementara) identitas diri akan memungkinkan munculnya agresi karena pelaku lebih leluasa dan intens terhadap target (calon korban). Demikian pula dengan tidak adanya keterlibatan emosional pelaku pada korban, maka pelaku agresi bisa menutup mata atas akibat yang diderita oleh korban. Sehingga pelaku menjadi lebih tega dalam melakukan agresi pada korbannya. Seseorang yang mengidentikkan dirinya dengan bangsa, ideologi, agama, suku, dan lain sebagainya akan merasa cukup aman untuk menjatuhkan korban sebanyak mungkin (Dayakisni & Hudaniah, 2015).

2. Kekuasaan dan Kepatuhan

Peran kekuasaan sebagai pengarah munculnya agresi yang tidak bisa dipisahkan dari kepatuhan. Kepatuhan diduga memiliki yang kuat terhadap kecenderungan agresi individu. Kepatuhan individu terhadap otoritas atau penguasa mengarahkan individu tersebut kepada agresi yang lebih intens, karena dalam situasi kepatuhan individu kehilangan tanggung jawab (tidak merasa tanggung jawab) atas tindakan yang dilakukannya (Dayakisni & Hudaniah, 2015).

3. Provokasi

Provokasi dapat mencetuskan agresi, ini terjadi karena orang yang melakukan agresi dianggap sebagai ancaman yang harus dihadapi dengan respon agresif untuk menghilangkan bahaya yang mengancam. Para pelaku cenderung berpegang pada prinsip daripada diserang lebih baik menyerang. Provokasi juga cenderung menyebabkan agresi meskipun tidak mengancam. Provokasi

digunakan sebagai pembenaran untuk perilaku agresi yang dilakukan (Dayakisni & Hudaniah, 2015).

4. Pengaruh Obat-obatan Terlarang

Mengonsumsi alkohol dalam dosis yang tinggi meningkatkan kemungkinan respon agresi ketika seseorang diprovokasi. Kadang-kadang alkohol digunakan sebagai rasionalisasi untuk tindakan agresif yang dilakukan seseorang. Berbeda dengan alkohol, marijuana biasanya mengakibatkan perasaan senang yang jarang dikaitkan dengan tindakan agresi. Akan tetapi secara tidak langsung dapat menimbulkan tindak kekerasan. Tindakan ini terjadi segera setelah mengonsumsi atau selama dalam obat itu, dan ini dapat berlangsung selama beberapa minggu (Dayakisni & Hudaniah, 2015).

5. Musik dan *Video game*

Kebanyakan riset tentang kekerasan media difokuskan pada televisi, tetapi kekerasan semakin bertambah di media lain. Termasuk musik *rock* dan *video game*. Pemikiran tentang kekerasan juga meningkat setelah mendengar lagu ber lirik kekerasan. Sama halnya dengan kasus *video game*, ada banyak penelitian yang menemukan kaitannya dengan tindak kekerasan (Taylor, Peplau, & Sears, 2009).

Mahasiswa

Mahasiswa merupakan seseorang yang sedang menimba ilmu di perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta serta lembaga lain setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki intelektualitas tinggi, kecerdasan berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak cepat serta tepat ialah sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, ini merupakan prinsip yang saling melengkapi (Siswoyo, 2007).

DOTA2 (Defense of the Ancients)

Defense of the ancients (DOTA2) ialah sebuah *game online* yang berjenis Moba (*multiplayer online battle arena*) dimana didalam permainan ini dibagi menjadi dua tim yang didalam setiap timnya terdapat lima pemain. Tujuan dalam permainan ini adalah menghancurkan *tower* dan benteng utama lawan untuk memenangkan permainan. Setiap pemain menggunakan satu karakter yang dimana karakter tersebut disebut *Hero*. Dalam satu permainan setiap pemain harus memilih *hero* yang berbeda. Permainan DOTA2 sendiri di buat oleh *Valve Corporation* pada tahun 2010an.

Berbekal fitur menarik dan juga desain grafis yang sangat baik serta sistem permainan “*play to win*” atau bermain untuk menang, para pemain tidak perlu menghabiskan banyak uang untuk memainkannya dan hal ini juga yang membuat permainan tersebut sangat populer. Dalam permainan ini para pemain juga dapat berinteraksi dengan para pemain lainnya yang ada di seluruh dunia. Permainan ini

biasanya tidak dimainkan oleh anak-anak karena membutuhkan strategi dan pengambilan keputusan dengan cepat, serta durasi yang terbilang lama dalam setiap permainannya (Ismail, 2016).

Masing-masing pemain dapat mengendalikan sebuah karakter yang disebut ‘*Hero*’ yang dipilih pada awal permainan. Terdapat lebih dari 100 *Hero* dengan type yang berbeda: *Strength* (kekuatan), *Agility* (kelincahan) dan *Intelligence* (cerdas). Setiap *hero* memiliki 4 skill (beberapa memiliki lebih) aktif maupun pasif. Dengan membunuh *creeps*, menaikkan *level*, membeli item dan membuat keputusan strategi, pemain akan berusaha menjelajah *map* untuk menghancurkan *Ancient* lawannya. Setiap *hero* memiliki peran seperti penyerang (*carry*), penahan (*tanker*), pendorong lane (*pusher*), dan pendukung (*support*). Setiap peran memiliki tugas sendiri-sendiri sehingga membuat kerja sama antar *hero* juga semakin menarik. (Ismail, 2016).

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan statistik. Pendekatan kuantitatif yang digunakan berjenis deskriptif. Kuantitatif deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau bidang kajian tertentu. Penelitian jenis ini juga menggambarkan situasi dan kejadian. Data yang dikumpulkan hanya bersifat deskriptif sehingga tidak mencari penjelasan, menguji hipotesis, membuat prediksi, maupun mempelajari implikasi (Azwar, 2012).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang bermain *game online* DOTA2. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampel insidental. Teknik ini dipilih untuk memudahkan pengambilan data pada saat penelitian berlangsung. Teknik sampel insidental disebut juga Teknik kebetulan. Artinya, anggota sampel merupakan siapa saja yang kebetulan dijumpai oleh peneliti saat mengadakan penelitiannya (Winarsunu, 2015). Karakteristik subjek adalah: 1) mahasiswa di usia dewasa awal 18-24 tahun (Santrock, 2013). 2) bermain *game online* DOTA2 minimal 14 jam perminggu (Santoso & Purnomo, 2016). Berdasarkan penentuan tabel sampel dan populasi, ketika populasi subjek tidak diketahui, maka jumlah sampel yang diteliti adalah 10% dari populasi sebesar 272 orang (Sugiyono, 2012).

Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah perilaku agresi. Penelitian ini hanya menggunakan satu variabel saja. Definisi operasional dari perilaku agresi

merupakan tindakan kekerasan yang dilakukan dengan tujuan menyakiti diri sendiri dan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Tindakan tersebut dibagi menjadi empat jenis, yaitu *physical*, *verbal*, *anger*, dan *hostility* (Buss & Perry, 1992). Instrumen yang digunakan untuk mengukur perilaku agresi berjenis skala likert dan kuisioneir. Skala ini menggunakan empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kuisioneir digunakan untuk mengidentifikasi kondisi subjek mengenai demografi, jangka waktu bermain, dan fasilitas online. Skala tersebut merupakan adopsi bentuk ringkas dari skala agresivitas yang dikembangkan oleh Buss dan Perry (1992). Skala ini dinamakan *Brief Aggression Questionnaire* (BAQ) yang telah di *tryout* oleh peneliti dengan indeks validitas 0.366-0.746 dan koefisien reliabilitas sebesar 0.902.

Prosedur dan Analisa Data

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa persiapan yang harus dilakukan. Tahap pertama dimulai dengan melakukan penyusunan proposal penelitian. Proposal ini berisi latar belakang, tujuan, dan manfaat penelitian serta landasan teoritis dan metode penelitian. Tahapan kedua yakni menentukan subjek yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, maka peneliti menggunakan mahasiswa pemain DOTA2 sebagai subjek penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah perilaku agresi yang diukur dengan menggunakan skala *Brief Aggression Questionnaire* (BAQ). Hasil uji validitas yang pertama *face validity*, yaitu pengujian mengenai apakah suatu alat ukur terlihat valid untuk mengukur konstruk yang ingin diukur (Sugiyono, 2012). Pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah pernyataan-pernyataan tersebut mudah dimengerti, tidak bertele-tele serta tidak memiliki makna ganda (Sugiyono, 2012). Tahap selanjutnya skala diuji cobakan (*try out*) kepada 100 orang mahasiswa yang bermain game online pada tanggal 07-11 juli 2018. Data yang didapatkan dari proses uji coba, kemudian di analisa untuk mencari nilai validitas dan reliabilitas alat ukur. Tahap selanjutnya pelaksanaan penelitian, proses penelitian diawali dengan mempersiapkan alat ukur yang sudah melewati proses seleksi item. Skala yang disebar tidak bersifat online (melalui *google form*), namun peneliti sendiri yang menyebarkan skala. Penelitian dilakukan pada tanggal 14-19 juli 2018. Peneliti memeriksa kelengkapan data skala, apabila sudah lengkap maka skala tersebut siap diolah. Hasil dari skala yang telah terisi kemudian di *scoring* berdasarkan jawaban-jawaban yang diberikan. Tahap terakhir yaitu analisa data, analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa deskriptif dan tabulasi silang menggunakan aplikasi statistik SPSS 23.0 yang digunakan untuk mengetahui frekuensi subjek sesuai demografi dan skala penelitian serta untuk menggambarkan preferensi perilaku agresi yang dimiliki oleh subjek penelitian.

HASIL PENELITIAN

Subjek adalah mahasiswa pemain *game* DOTA2 yang memiliki usia antara 18 tahun sampai 24 tahun, dan bermain *game* DOTA2 minimal 14 jam per minggu. Total subjek dalam penelitian ini berjumlah 272 mahasiswa. Berikut adalah gambaran umum subjek penelitian, seperti jenis kelamin, usia, tempat tinggal.

Tabel 1.Deskripsi Subjek

Kategori		Frekuensi	(%)
Jenis kelamin	Laki-laki	238	87.5%
	Perempuan	34	12.5%
Usia	18-21 Tahun	136	50.0%
	22-24 Tahun	136	50.0%
Tinggal Dengan	Orang Tua	89	32.7%
	Tidak dengan orang tua	183	67.3%
Jumlah		272	100%

Berdasarkan tabel 1, deskripsi subjek berdasarkan jenis kelamin laki-laki 87.5% dan perempuan 12.5%. Bila dilihat berdasarkan usia subjek dengan rentang usia 18-21 tahun serta 22-24 tahun, masing-masing 50.0%. subjek mayoritas tidak tinggal dengan orang tua sebesar 67.3%. sedangkan subjek sebesar 32.7% tinggal dengan orang tua.

Tabel 2.Preferensi perilaku agresi

Kategori		Frekuensi	(%)
Perilaku Agresi	Tinggi	126	46.3%
	Rendah	146	53.7%
Agresi Jenis Fisik	Tinggi	166	61.0%
	Rendah	106	39.0%
Agresi Jenis Kemarahan	Tinggi	116	42.6%
	Rendah	156	57.4%
Agresi Jenis Verbal	Tinggi	133	48.9%
	Rendah	139	51.1%
Agresi Jenis Permusuhan	Tinggi	109	40.1%
	Rendah	163	59.9%
Jumlah		272	100%

Pada tabel 2 diketahui bahwa tingkat agresivitas subjek cenderung rendah dengan persentase sebesar 53.7%. Berdasarkan jenis perilaku agresi, agresi jenis fisik memiliki kecenderungan tinggi dengan persentase sebesar 61.0%. untuk agresi jenis kemarahan memiliki kecenderungan rendah dengan persentase sebesar 57.4%. bila dilihat berdasarkan agresi jenis verbal memiliki kecenderungan rendah dengan persentase 51.1%. kemudian, agresi jenis permusuhan memiliki kecenderungan rendah dengan persentase sebesar 59.9%.

Tabel 3. Preferensi perilaku agresi berdasarkan demografi

Kategori	Perilaku Agresi					
	Tinggi	%	Rendah	%	Total	%
Jenis kelamin						
Laki-laki	116	48.7%	122	51.3%	238	100%
Perempuan	10	29.4%	24	70.6%	34	100%
Usia						
18-21 Tahun	57	41.9%	79	58.1%	136	100%
22-24 Tahun	69	50.7%	67	49.3%	136	100%
Tinggal Dengan						
Orang Tua	43	48.3%	46	51.7%	89	100%
Tidak dengan orang tua	83	45.4%	100	54.6%	183	100%

Berdasarkan tabel 3, pada kategori jenis kelamin laki-laki memiliki tingkat agresi yang cenderung rendah dengan persentase sebesar 51,3%. Hal yang sama juga terjadi pada perempuan dengan persentase sebesar 70,6%. Pada kategori usia diketahui bahwa usia 22-24 tahun memiliki perilaku agresi yang cenderung tinggi sebesar 50.7%. Sedangkan usia 18-21 tahun memiliki perilaku agresi yang cenderung rendah sebesar 58.1%. Bila dilihat berdasarkan kategori tinggal dengan, seluruh subjek baik tinggal dengan orang tua (51.7%), maupun tidak tinggal dengan orang tua (54.6%) memiliki perilaku agresi yang cenderung rendah.

DISKUSI

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui gambaran preferensi perilaku agresi pada mahasiswa pemain DOTA2. Perilaku agresi sendiri merupakan suatu tindakan yang dilakukan dengan tujuan menyakiti objek lain atau diri sendiri (Dayakisni & Hudaniah, 2015). Sedangkan preferensi perilaku agresi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecenderungan pada jenis perilaku agresi. Ada empat jenis perilaku agresi, yaitu jenis agresi fisik, kemarahan, verbal, dan permusuhan (Buss & Perry, 1992).

Gambaran perilaku agresi dalam penelitian ini, secara umum menunjukkan preferensi yang rendah. Sedangkan, bermain *game* kekerasan mampu memprediksi tingkat perilaku agresi, keyakinan mengenai agresivitas serta berdampak pada keinginan untuk melakukan agresi dan menurunkan rasa empati maupun perilaku prososial

Preferensi berdasarkan jenis perilaku agresi menunjukkan bahwa agresi jenis fisik memiliki preferensi tinggi, sedangkan agresi jenis kemarahan, verbal dan permusuhan memiliki preferensi rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bermain *video game* kekerasan menggunakan *gun controller* mampu memprediksi perilaku agresi di dunia nyata sekaligus bagaimana individu memandang norma sosial mengenai kekerasan (Farrar, Lapierre, McGloin, & Fishlock, 2017). Penelitian lainnya menjelaskan bahwa bermain *video game*,

khususnya game dengan jenis kekerasan akan meningkatkan keyakinan untuk berperilaku agresi (Cho, Lee, Choi, Choi, & Kim, 2017). Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan rata-rata dari jenis agresi permusuhan sebesar 17,68 adalah yang tertinggi di banding jenis agresi lainnya (Ramadhani, 2013).

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukan bahwa preferensi jenis agresi permusuhan sering kali muncul saat bermain DOTA2. Pertama, meningkatnya kekompakan tim pada sebuah game akan mengakibatkan bias pada tim lawan yang berakhir pada permusuhan (Mancini, Caricati, Balestrieri, & Sibilla, 2018). Kedua game MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) meningkatkan rasa permusuhan dan sekaligus meningkatkan simtom kecanduan internet (Stavropoulos, Kuss, Griffiths, Wilson, & Motti-Stefanidi, MMORPG gaming and hostility predict internet addiction symptoms in adolescents: An empirical multilevel longitudinal study, 2017). Ketiga, kecenderungan perilaku agresi dalam bentuk permusuhan akan mengarah pada *cyberbullying* dari sudut pandang korban (Ballard & Welch, 2017).

Beberapa penelitian sebelumnya juga menjelaskan perilaku agresi jenis kemarahan menjadi preferensi yang muncul saat bermain DOTA2. Pertama, bermain *ultimatum game* (UG) meningkatkan agresi reaktif dalam bentuk kemarahan (Gilam, Abend, Shani, Ben-Zion, & Hendler, 2018). Kedua, bermain *video game* dapat digunakan untuk melatih keterampilan emosional, seperti mereduksi kemarahan dan meningkatkan *mood* bahagia (David, Predatu, & Cardos, 2018). Ketiga, komentar negatif rekan satu tim akan menimbulkan kemarahan, sebaliknya komentar positif atau pujian mereka akan membuat bahagia (Chen & Ng, 2018).

Hasil penelitian menunjukan mahasiswa dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan memiliki preferensi agresivitas rendah. Sedangkan, pada penelitian sebelumnya disebutkan bahwa perilaku agresi akan lebih kuat ditunjukkan oleh remaja yang bermain *video game* jenis kekerasan daripada *video game* jenis non kekerasan. Lebih lanjut, disebutkan dalam penelitian bahwa laki-laki memiliki tingkat agresivitas yang lebih tinggi daripada perempuan (Zhang, Espelage, & Zhang, 2018).

Berdasarkan hasil temuan penelitian, diketahui bahwa gambaran tingkat perilaku agresi mahasiswa pemain DOTA2 cenderung rendah. Pada kelompok usia 18-21 tahun memiliki preferensi perilaku agresi yang cenderung rendah. Artinya, meskipun subjek bermain *game* dengan jenis kekerasan, perilaku agresi mereka pada dunia nyata cenderung rendah. Penelitian ini juga menunjukan kelompok usia 22-24 tahun memiliki perilaku agresi yang cenderung tinggi. Artinya, antara perilaku agresi dalam bermain *game online* dengan perilaku agresi di dunia nyata sama.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa intensitas bermain *game online* bentuk agresi mampu memprediksi perilaku agresi pada remaja di surakarta (Utomo, 2014). Untuk preferensi perilaku agresi pada

kelompok usia 22-24 tahun sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa *game online* jenis agresi akan memiliki perilaku agresi yang lebih tinggi dari pada permainan *game online* non-agresi (Afrianti, 2009).

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan dari penelitian ini adalah tingkat agresifitas pada 272 mahasiswa pemain DOTA2 cenderung rendah. Hasil juga menunjukkan preferensi perilaku agresi jenis fisik adalah tinggi. Kemudian, preferensi jenis agresi kemarahan, verbal dan permusuhan adalah rendah. Berdasarkan jenis kelamin, laki-laki dan juga perempuan memiliki tingkat agresivitas yang rendah. Berdasarkan usia 18-21 tahun memiliki preferensi perilaku agresi rendah dan usia 22-24 tahun memiliki preferensi agresi tinggi. Subjek yang tinggal dengan orang tua maupun yang tidak tinggal dengan orang tua memiliki preferensi perilaku agresi rendah.

implikasi bagi mahasiswa pemain DOTA2 dapat menjadi gambaran preferensi perilaku agresi, serta dapat menjadi pengetahuan bahwa bermain *game* DOTA2 tidak mesti meningkatkan perilaku agresi para pemainnya. Bagi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut, penelitian saat ini bisa menjadi acuan untuk diteruskan dengan responden yang sama pada wilayah yang berbeda, atau dengan jenis *game online* lainnya. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian eksperimen untuk mengurangi perilaku agresi yang ditimbulkan dari bermain *game online* dengan tema kekerasan. Penelitian lainnya juga bisa dilakukan dengan melihat variabel positif dari bermain DOTA2 seperti kerja sama dan pengambilan keputusan.

REFERENSI

- Afrianti, L. (2009). *Perbedaan tingkat agresifitas pada remaja yang bermain game online jenis agresif dan non agresif*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., . . . Rothstein, H. R. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151.
- Azhar, S. (2013). *Studi identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresifitas remaja pemain poin blank*. Medan: Universitas Medan Area.
- Azwar, S. (2012). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ballard, M. E., & Welch, K. M. (2017). Virtual warfare: Cyberbullying and cyber-victimization in MMOG play. *Games and Culture*, 12(5), 466-491.
- Bushman, B. J., & Phillips, C. M. (2001). If the television program bleeds, memory for the advertisement recedes. *Current Directions in Psychological Science*, 10, 43-47.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452.
- Chen, G. M., & Ng, Y. M. (2018). Nasty online comments anger you more than me, but nice ones make me as happy as you. *Computers in Human Behavior*, 71, 181-188.
- Cho, H., Lee, S. K., Choi, J. S., Choi, S. W., & Kim, D. J. (2017). An exploratory study on association between internet game contents and aggression in Korean adolescents. *Computers in Human Behavior*, 73, 257-262.
- David, O. A., Predatu, R. M., & Cardos, R. A. (2018). A pilot study of the rethink online video game applied for coaching emotional understanding in children and adolescents in the therapeutic video game environment: the feeling better. *Journal of Evidence-Based Psychotherapies*, 18(1).
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2015). *Psikologi sosial*. Malang: UMM Press.
- Deviandri, M. (2012). *Dampak game online bagi perilaku siswa sekolah dasar di kelurahan gunung pangilun kecamatan padang utara kota padang*. Padang: Program Study Pendidikan Geografi Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Sumatra Utara.
- Farrar, K. M., Lapierre, M. A., McGloin, R., & Fishlock, J. (2017). Ready, aim, fire! violent video game play and gun controller use: effects on behavioral aggression and social norms concerning violence. *Communication Studies*, 68(4), 369-384.

- Gilam, G., Abend, R., Shani, H., Ben-Zion, Z., & Hendler, T. (2018). The anger-infused ultimatum game: a reliable and valid paradigm to induce and assess anger. *Emotion*.
- Helmi, A. F., & Soedardjo. (1998). Beberapa perspektif perilaku agresi. *Buletin Psikologi*, 6(2), 9-15.
- Hollingdale, J., & Graitmeyer, T. (2014). The effect of online violent video games on levels of aggression. *Plos One*, 9(11).
- Ismail, K. A. (2016). *Fenomena permainan game online defense of the ancient (DOTA2) pada prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang*. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2014). The relationship between online game addiction and aggression, self control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. doi:<http://dx.doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Mancini, T., Caricati, L., Balestrieri, M. F., & Sibilla, F. (2018). How to reduce intergroup hostility in virtual contexts: the role of avatars in decreasing intergroup bias in world of warcraft. *Computers in Human Behavior*, 83, 8-15.
- Putri, K. R. (2013). Hubungan antara identitas sosial dan konformitas dengan perilaku agresi pada suporter sepakbola persisam putra samarinda. *eJournal Psikologi*, 1(3), 241-253.
- Rahmadania, A., & Adiyanti, M. G. (2014). *Hubungan antara kecanduan game online dengan keterampilan sosial pada remaja*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresifitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di Samarinda). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136-158.
- Santoso, Y. R., & Purnomo, J. T. (2016). *Hubungan kecanduan game online dota2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja*. Salatiga: Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Santrock, J. W. (2013). *Life span development jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, S. R. (2018, Februari 19). Tahun 2017, pengguna internet di indonesia mencapai 143,26 juta orang. Diambil kembali dari ekonomi.kompas.com: <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/02/19/161115126/tahun-2017-pengguna-internet-di-indonesia-mencapai-14326-juta-orang>

- Siswoyo, D. (2007). *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Stavropoulos, V., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Wilson, P., & Motti-Stefanidi, F. (2017). MMORPG gaming and hostility predict internet addiction symptoms in adolescents: An empirical multilevel longitudinal study. *Addictive Behaviors*, 64, 294-300.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto, Yuwono, I., & Hadi, C. (1997). *Pengaruh fanatisme, rangsang situasional, deindividuasi, dan frustrasi terhadap agresi penonton sepak bola: Suatu model kausal*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Taylor, S. E., Peplau, L. A., & Sears, D. O. (2009). *Psikologi sosial* (12 ed.). (T. B. Wibowo, Penerj.) Jakarta: kencana.
- Utomo, A. (2014). *Hubungan antara intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan perilaku agresi pada remaja di surakarta*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Velez, J. A., Greitmeyer, T., Whitaker, J. L., Ewoldsen, D. R., & Bushman, B. J. (2016). Violent video games and reciprocity: The attenuating effects of cooperative game play on subsequent aggression. *Communication Research*, 43(4), 447-467.
- Webster, G. D., DeWall, C. N., Pond Jr, R. S., Deckman, T., Jonason, P. K., Le, B. M., . . . Bator, R. J. (2015). The brief aggression questionnaire: structure, validity, reliability, and generalizability. *Journal of personality assessment*, 97(6), 638-649.
- Winarsunu, T. (2015). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yang, G. S., Huesmann, L. R., & Bushman, B. J. (2014). Effects of playing a violent video game as male versus female avatar on subsequent aggression in male and female players. *Aggressive behavior*, 40(6), 537-541.
- Ybarra, M. L., & Kimberlly, M. J. (2007). Prevalence and frequency of internet harassment instigation: Implications for adolescent health. *Journal of Adolescent Health*, 41(2), 189-195.
- Zhang, Q., Espelage, D. L., & Zhang, D. J. (2018). The priming effect of violent game play on aggression among adolescents. *Youth & Society*, 0044118X18770309.
- Zimmerman, A. G., & Ybarra, G. J. (2016). Online aggression: The influences of anonymity and social modeling. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(2), 181-193.

Lampiran 1. Blueprint Skala Perilaku Agresi Tryout

Skala BAQ (Brief Aggression Questionnaire)

Jenis	Pernyataan	No. item	Indeks Validitas
Agresi Fisik	Saya memukul orang lain karena pengaruh provokasi	1	0,96
	Saya akan melakukan kekerasan untuk membela diri	5	0,76
	Saya memukul seseorang dengan bantuan teman-teman	9	0,60
	Jika ada yang memukul, saya akan membalas	13	
	Saya kurang peduli dengan lingkungan sekitar	17	
	Saya kurang mampu menahan diri untuk memukul orang lain	21	
	Saya akan melempar benda yang berada didekat saya ketika merasa kesal	25	
Emosi Marah	Saya adalah orang yang pemaarah	2	0,52
	Terkadang saya kurang mampu mengendalikan emosi tanpa alasan yang jelas	6	0,86
	Saya merasa kesulitan mengendalikan amarah	10	0,90
	Saya marah ketika terjadi sesuatu yang kurang saya sukai	14	
	Kadang saya merasa sangat kesal dan ingin marah	18	
	Saya kesulitan mengendalikan emosi	22	

	Saya adalah orang yang pendiam	26	
Agresi verbal	Saya memberitahu teman-teman secara terbuka ketika kurang setuju dengan mereka	3	0,82
	Saya dapat memberi tahu apa yang saya pikirkan tentang seseorang yang membuat kesal	7	0,54
	Saya akan menyampaikan kekesalan saya terhadap seseorang		
	Menurut teman-teman, saya seringkali membuat alasan	11	0,54
	Saya membentak orang yang menghalangi antrian	15	
	Saya menceritakan kejelekan orang lain kepada teman	19	
	Kadang saya mengumpat secara spontan dengan sengaja saat kaget	23	
	Saya mengancam teman-teman saya	27	
Permusuhan	Saya marah ketika terjadi sesuatu yang kurang saya sukai	4	0,79
	Terkadang merasa orang-orang menertawakan saya dari belakang	8	0,54
	Saat seseorang bersikap baik, saya merasa ada sesuatu yang mereka inginkan dari sikap yang di tunjukan	12	0,60
	Kadang saya merasa jahat pada teman-teman	16	

	Terkadang saya merasa orang-orang mengkritik saya dari belakang	20	
	Merasa iri melihat teman-teman saya berhasil	24	
	Kadang saya berfikir orang lain tidak dapat melakukan sesuatu sebaik saya	28	

Indeks validitas 0,54-0,96

Reliabilitas 0,81

Identitas Responden

Nama :
 Umur :
 Jenis Kelamin : L/P

Kuisisioner

Pekerjaan orang tua

Ayah :
 Ibu :

Pendidikan orang tua

Ayah :
 Ibu :

Berapa uang saku anda sehari/bulan?

Jawaban:.....

Dengan siapa anda tinggal saat ini?

Jawaban:.....

Berapa biaya yang anda habiskan untuk bermain DOTA 2?

Jawaban:.....

Dimana anda biasa bermain DOTA2 ?

Jawaban:.....
.....

Dalam seminggu rata-rata berapa jam yang anda habiskan untuk bermain DOTA2?

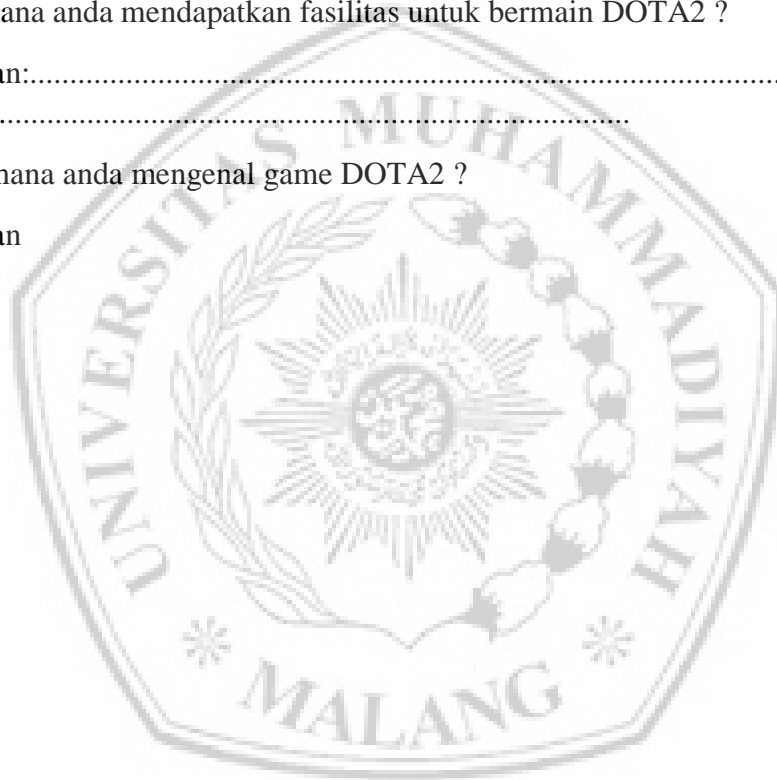
Jawaban:.....
.....

Dari mana anda mendapatkan fasilitas untuk bermain DOTA2 ?

Jawaban:.....
.....

Bagaimana anda mengenal game DOTA2 ?

Jawaban



Lampiran 2. Skala perilaku Agresi Tryout



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang, Jawa Timur, Indonesia
Telp. 0341-4641819 Fax. 0341-460782
Website: www.umm.ac.id

Assalamu'alaikumWr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir, kami pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, maka kami mohon bantuan Saudara/I untuk mengisi skala dan kuisisioner penelitian berikut.

Perlu Saudara/I ketahui bahwa hasil skala ini benar-benar hanya digunakan untuk tujuan penelitian, dan tidak digunakan untuk maksud-maksud lain.

Oleh karena itu, Saudara/I tidak perlu ragu-ragu untuk menjawab semua pernyataan yang tersedia karena kami akan menjamin kerahasiaan jawaban yang saudara berikan. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, sebab semua jawaban mempunyai makna dalam penelitian ini.

Kami berharap dapat menerima kembali skala yang telah saudara isi. Atas kesediaan saudara/I membantu penelitian ini, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamua'alaikumWr. Wb

Identitas Responden

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin : L/P

Kuisisioner

Bagaimana anda mengenal game DOTA2 ?

Jawaban:.....

.....

Dimana anda biasa bermain DOTA2 ?

Jawaban:.....

.....

Berapa biaya yang anda habiskan untuk bermain DOTA 2?

Jawaban:.....
.....

Berapa jam dalam sehari yang anda habiskan untuk bermain DOTA2?

Jawaban:.....
.....

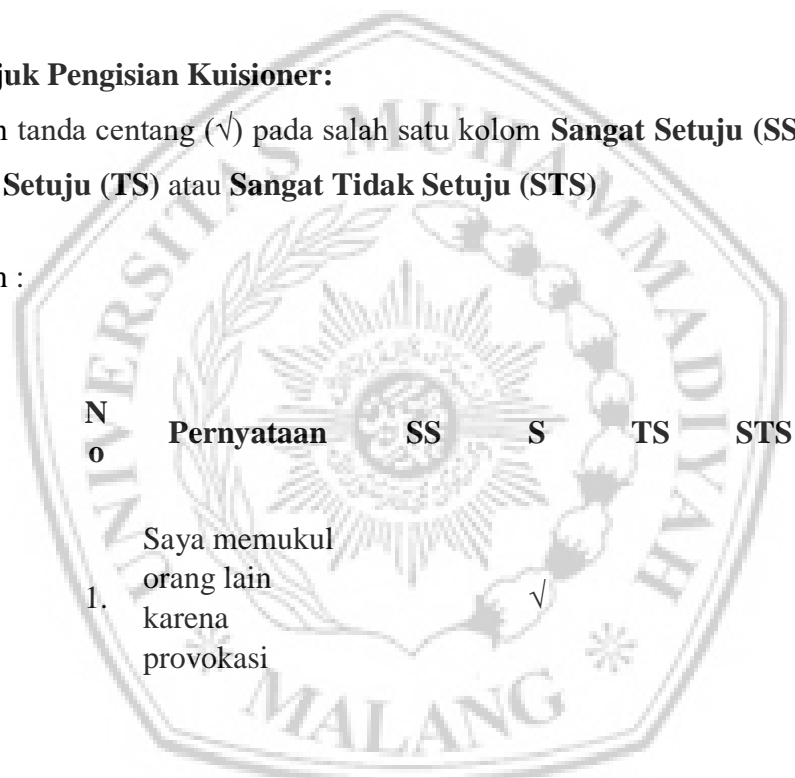
Dari mana anda mendapatkan fasilitas untuk bermain DOTA2 ?

Jawaban:.....
.....

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom **Sangat Setuju (SS)**, **Setuju (S)**, **Tidak Setuju (TS)** atau **Sangat Tidak Setuju (STS)**

Contoh :



N o	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya memukul orang lain karena provokasi		✓		

Jika ingin mengganti jawaban, beri tanda (=) pada jawaban yang telah di buat sebelumnya. Kemudian berilah tanda silang (✓) pada jawaban baru.

N o	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya memukul orang lain karena provokasi		✓		✓

SELAMAT MENERJAKAN SEMANGAT

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya memukul orang lain karena pengaruh provokasi				
2.	Saya adalah orang yang pemaarah				
3.	Saya memberitahu teman-teman secara terbuka ketika kurang setuju dengan mereka				
4.	Saya marah ketika terjadi sesuatu yang kurang saya sukai				
5.	Saya akan melakukan kekerasan untuk membela diri				
6.	Terkadang saya kurang mampu mengendalikan emosi tanpa alasan yang jelas				
7.	Memberi tahu apa yang saya pikirkan tentang seseorang yang membuat kesal				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
----	------------	----	---	----	-----

8. Terkadang
merasa orang-
orang
menertawakan
saya dari
belakang

9. Saya memukul
seseorang
dengan bantuan
teman-teman

10. Saya merasa
kesulitan
mengendalikan
amarah

11. Menurut teman-
teman, saya
seringkali
membuat alasan

12. Saat seseorang
bersikap baik,
saya merasa ada
sesuatu yang
mereka inginkan

13. Jika ada yang
memukul, saya
akan membalas

14. Saya marah
ketika terjadi
sesuatu yang
tidak saya sukai

15. Saya
membentak
orang yang
menghalangi
antrian

16. Kadang saya
merasa jahat

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
----	------------	----	---	----	-----

pada teman-teman

17. Saya kurang peduli dengan lingkungan sekitar

18. Kadang saya merasa sangat kesal dan ingin marah

19. Saya menceritakan kejelekan orang lain kepada teman

20. Terkadang saya merasa orang-orang mengkritik saya dari belakang

21. Saya kurang mampu menahan diri untuk memukul orang lain

22. Saya kesulitan mengendalikan emosi

23. Kadang saya mengumpat secara spontan dengan sengaja saat kaget

24. Merasa iri melihat teman-teman saya berhasil

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
----	------------	----	---	----	-----

25	Saya akan melempar benda yang berada didekat saya ketika merasa kesal				
----	--	--	--	--	--

26	Saya orang yang pendiam				
----	----------------------------	--	--	--	--

27	Saya mengancam teman-teman saya				
----	--	--	--	--	--

28	Kadang saya berfikir orang lain tidak dapat melakukan sesuatu sebaik saya				
----	--	--	--	--	--

TERIMA KASIH

Lampiran 3. Hasil Analisa Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku Agresi

Reliability (Tahap 1)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.888	.888	28

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	62.8900	104.058	.512	.	.882
VAR00002	62.5300	104.999	.480	.	.883
VAR00003	61.7400	112.417	.024	.	.891
VAR00004	62.1200	106.026	.482	.	.883
VAR00005	62.5200	105.424	.441	.	.884
VAR00006	62.3300	104.122	.507	.	.883
VAR00007	61.9800	109.394	.262	.	.887
VAR00008	62.1900	106.075	.417	.	.885
VAR00009	63.1800	105.381	.509	.	.883
VAR00010	62.4400	100.592	.728	.	.877
VAR00011	62.5100	107.182	.403	.	.885
VAR00012	62.4200	105.115	.452	.	.884
VAR00013	62.1600	102.641	.510	.	.882
VAR00014	62.2200	103.426	.650	.	.880
VAR00015	62.5900	103.355	.577	.	.881
VAR00016	62.2400	107.073	.340	.	.886
VAR00017	62.6500	103.220	.511	.	.882
VAR00018	62.0800	107.165	.373	.	.885
VAR00019	62.8200	106.109	.404	.	.885
VAR00020	62.1600	107.429	.336	.	.886
VAR00021	62.9600	101.857	.686	.	.879
VAR00022	62.4500	102.048	.635	.	.879
VAR00023	62.1000	105.364	.422	.	.885
VAR00024	62.6000	105.596	.367	.	.886
VAR00025	62.7000	102.576	.597	.	.880
VAR00026	62.4800	114.070	-.098	.	.898

VAR00027	63.2200	106.476	.474	.	.884
VAR00028	62.5100	104.737	.427	.	.885

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
64.7700	112.987	10.62953	28

Reliability (Tahap 2)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.901	.902	25

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
56.6600	109.742	10.47577	25

Lampiran 4.Blueprint Skala Perilaku Agresi PenelitianLampiran

Perilaku Agresi

Skala BAQ (Brief Aggression Questionnaire)

Jenis	Pernyataan	No. item
Agresi Fisik	Saya memukul orang lain karena pengaruh provokasi	1
	Saya akan melakukan kekerasan untuk membela diri	4
	Saya memukul seseorang dengan bantuan teman-teman	7
	Jika ada yang memukul, saya akan membalas	11
	Saya kurang peduli dengan lingkungan sekitar	15
	Saya kurang mampu menahan diri untuk memukul orang lain	19
	Saya akan melempar benda yang berada didekat saya ketika merasa kesal	23
Emosi Marah	Saya adalah orang yang pemarah	2
	Terkadang saya kurang mampu mengendalikan emosi tanpa alasan yang jelas	5
	Saya merasa kesulitan mengendalikan amarah	8
	Saya marah ketika terjadi sesuatu yang kurang saya sukai	12
	Kadang saya merasa sangat kesal dan ingin marah	16
	Saya kesulitan mengendalikan emosi	20

Agresi
verbal

	Menurut teman-teman, saya seringkali membuat alasan	9
	Saya membentak orang yang menghalangi antrian	13
	Saya menceritakan kejelekan orang lain kepada teman	17
	Kadang saya mengumpat secara spontan dengan sengaja saat kaget	21
	Saya mengancam teman- teman saya	24
Permusuhan	Saya marah ketika terjadi sesuatu yang kurang saya sukai	3
	Terkadang merasa orang- orang menertawakan saya dari belakang	6
	Saat seseorang bersikap baik, saya merasa ada sesuatu yang mereka inginkan dari sikap yang di tunjukan	10
	Kadang saya merasa jahat pada teman- teman	14
	Terkadang saya merasa orang-orang mengkritik saya dari belakang	18
	Merasa iri melihat teman- teman saya berhasil	22
	Kadang saya berfikir orang lain tidak dapat melakukan sesuatu sebaik saya	25

Identitas Responden

Nama :
Umur :
Jenis Kelamin : L/P

Kuisisioner

Pekerjaan orang tua

Ayah :.....
Ibu :.....

Pendidikan orang tua

Ayah :.....
Ibu :.....

Berapa uang saku anda perhari/bulan?

Jawaban:.....
.....

Dengan siapa anda tinggal saat ini?

Jawaban:.....
.....

Berapa biaya yang anda habiskan untuk bermain DOTA 2?

Jawaban:.....
.....

Dimana anda biasa bermain DOTA2 ?

Jawaban:.....
.....

Dalam seminggu rata-rata berapa jam yang anda habiskan untuk bermain DOTA2?

Jawaban:.....
.....

Dari mana anda mendapatkan fasilitas untuk bermain DOTA2 ?

Jawaban:.....
.....

Bagaimana anda mengenal game DOTA2 ?

Jawaban

Lampiran 5. Skala Penelitian



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang, Jawa Timur, Indonesia
Telp. 0341-4641819 Fax. 0341-460782
Website: www.umm.ac.id

Assalamu'alaikumWr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir, saya Anhar Mujati Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, dengan ini memohon bantuan Saudara/i untuk mengisi skala penelitian berikut.

Perlu Saudara/i ketahui bahwa hasil skala ini benar-benar hanya digunakan untuk tujuan penelitian, dan tidak digunakan untuk maksud-maksud lain.

Oleh karena itu, Saudara/i tidak perlu ragu-ragu untuk menjawab semua pernyataan yang tersedia karena kami akan menjamin kerahasiaan jawaban yang saudara berikan. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, sebab semua jawaban mempunyai makna dalam penelitian ini.

Kami berharap dapat menerima kembali skala yang telah saudara isi. Atas kesediaan saudara/I membantu penelitian ini, kami ucapkan terimakasih. Wassalammua'alaikumWr. Wb.

Identitas Responden

Nama :
Umur :
Jenis Kelamin : L/P

Kuisisioner

Pekerjaan orang tua

Ayah :.....
Ibu :.....

Pendidikan orang tua

Ayah :.....

Ibu :.....

Berapa uang saku anda sehari/bulan?

Jawaban:.....
.....

Dengan siapa anda tinggal saat ini?

Jawaban:.....
.....

Berapa biaya yang anda habiskan untuk bermain DOTA 2?

Jawaban:.....
.....

Dimana anda biasa bermain DOTA2 ?

Jawaban:.....
.....

Dalam seminggu rata-rata berapa jam yang anda habiskan untuk bermain DOTA2?

Jawaban:.....
.....

Dari mana anda mendapatkan fasilitas untuk bermain DOTA2 ?

Jawaban:.....
.....

Bagaimana anda mengenal game DOTA2 ?

Jawaban:.....
.....

Petunjuk Pengisian Kuisioner:

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom **Sangat Setuju**, **Setuju**, **Netral**, **Tidak Setuju** atau **Sangat Tidak Setuju**

Contoh :

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya tidak bisa menahan diri untuk memukul orang lain		✓		

Jika ingin mengganti jawaban, beri tanda (=) pada jawaban yang telah di buat sebelumnya. Kemudian berilah tanda silang (✓) pada jawaban baru.

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya tidak bisa menahan diri untuk memukul orang lain		=		✓

SELAMAT MENGERJAKAN SEMANGAT

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya memukul orang lain karena provokasi				
2.	Saya adalah orang yang pemarah				
3.	Saya marah ketika terjadi sesuatu yang tidak saya sukai				
4.	Saya akan melakukan kekerasan untuk membela diri				

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
5.	Terkadang saya kurang mampu mengendalikan emosi tanpa alasan yang jelas				
6.	Terkadang merasa orang-orang menertawakan saya dari belakang				
7.	Saya memukul seseorang dengan bantuan teman-teman				
8.	Saya merasa kesulitan mengendalikan amarah				
9.	Menurut teman-teman, saya seringkali membuat alasan				
10.	Saat seseorang bersikap baik, saya merasa ada sesuatu yang mereka inginkan dari sikap yang di tunjukan				
11.	Jika ada yang memukul, saya akan membalas				
12.	Saya marah ketika terjadi sesuatu yang kurang saya sukai				
13.	Saya membentak orang yang menghalangi antrian				
14.	Kadang saya merasa jahat pada teman-teman				
15.	Saya kurang peduli dengan lingkungan sekitar				
16.	Kadang saya merasa sangat kesal dan ingin marah				
17.	Saya menceritakan kejelekan orang lain kepada teman				
18.	Terkadang saya merasa orang-orang				

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
	mengkritik saya dari belakang				
19.	Saya kurang mampu menahan diri untuk memukul orang lain				
20.	Saya kesulitan mengendalikan emosi				
21.	Kadang saya mengumpat secara spontan dengan sengaja saat kaget				
22.	Merasa iri melihat teman-teman saya berhasil				
23.	Saya akan melempar benda yang berada didekat saya ketika merasa kesal				
24.	Saya mengancam teman-teman saya				
25.	Kadang saya berfikir orang lain tidak dapat melakukan sesuatu sebaik saya				

TERIMA KASIH

Lampiran 6. Skoring Data Penelitian

Su bje k	Ite m 1	ite m 2	ite m 3	ite m 4	ite m 5	ite m 6	ite m 7	ite m 8	ite m 9	ite m 10	ite m 11	ite m 12	ite m 13	ite m 14	ite m 15	ite m 16	ite m 17	ite m 18	ite m 19	ite m 20	ite m 21	ite m 22	ite m 23	ite m 24	ite m 25
1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2
2	2	2	4	4	2	1	1	1	2	2	4	4	3	1	1	1	1	2	2	2	4	3	1	1	1
3	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	3	1	4	2	2	2	3	2	1	1
4	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2
5	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2
6	1	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2
7	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2
8	1	1	1	1	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	2	3	3	2	2	3	2
9	1	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	2	3	2	2	3	3	3
10	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2
11	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2
12	2	2	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	4	3	2	1	2	2	3	3	1	4	1	3
13	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2
14	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	3	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	2	3
15	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	4	2	2	2	3	3	2	2
16	1	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	4	2	2	3	3	3	3	2	3	4	2	1
17	2	2	3	3	3	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2
18	1	2	2	2	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	2	3
19	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2
20	2	2	2	3	3	2	4	2	1	2	3	3	3	4	3	2	1	3	2	2	3	2	2	3	1
21	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3
22	1	2	2	3	2	2	3	4	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	3	3	4	4
23	1	1	2	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	4
24	3	3	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	4	4	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3
25	1	2	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	4

Su bje k	Ite m 1	ite m 2	ite m 3	ite m 4	ite m 5	ite m 6	ite m 7	ite m 8	ite m 9	ite m 10	ite m 11	ite m 12	ite m 13	ite m 14	ite m 15	ite m 16	ite m 17	ite m 18	ite m 19	ite m 20	ite m 21	ite m 22	ite m 23	ite m 24	ite m 25
26	1	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2
27	1	1	1	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	4	3	2	2	3	3	3	1
28	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	1
29	1	1	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2
30	1	1	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	4	2	2
31	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2
32	2	2	2	3	2	4	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	4
33	3	2	2	1	3	2	3	2	1	2	3	3	3	1	1	2	1	2	3	3	3	3	2	1	2
34	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	3	2	2	4	3	2	2	3	3	3	4	2	4
35	1	3	4	4	3	2	1	2	1	2	4	4	4	1	3	2	2	3	3	2	4	2	1	1	1
36	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	2	2	4	3	2	1
37	2	3	4	4	3	3	1	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2	3	2	4	2	1	2	2
38	1	1	2	2	3	2	3	2	4	3	2	3	2	2	2	3	2	4	3	3	2	2	3	2	3
39	2	3	2	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	2	3	4	2	4	3	2	2	3	1	1	1
40	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	4	3	3	2	1	2	1	2	2	2	4	3	1	1	2
41	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	4	2	3	2	2	3	2	2	3	1	1
42	1	1	3	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	1	1	1	1
43	1	1	3	1	2	4	1	1	1	3	1	2	2	3	1	2	1	3	1	2	2	1	1	1	1
44	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3
45	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
46	1	2	4	4	2	2	1	1	2	2	4	3	3	2	1	3	2	2	2	2	3	3	2	1	3
47	1	2	3	3	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	3
48	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
49	2	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	1	1
50	3	2	2	3	2	4	2	3	3	2	3	2	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	1	1
51	4	3	3	4	4	2	1	3	2	3	3	2	4	3	3	4	2	4	3	3	4	1	3	2	4

Su bje k	Ite m 1	ite m 2	ite m 3	ite m 4	ite m 5	ite m 6	ite m 7	ite m 8	ite m 9	ite m 10	ite m 11	ite m 12	ite m 13	ite m 14	ite m 15	ite m 16	ite m 17	ite m 18	ite m 19	ite m 20	ite m 21	ite m 22	ite m 23	ite m 24	ite m 25
52	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	4	2	3	2
53	2	3	3	3	2	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	4	2	4	2	2	3	3	3	1	3
54	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	3
55	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3
56	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3
57	2	2	3	3	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2
58	1	2	3	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2	3	2	3	1	3	1	2	1	2	2	1	2
59	3	2	3	1	3	4	3	2	2	3	2	3	2	1	1	2	1	4	2	2	1	2	1	1	2
60	3	2	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	1	2	1	4	2	3	1	1	1	1	2
61	1	3	3	3	1	1	1	1	2	1	2	3	1	3	3	2	2	3	2	1	3	2	1	1	2
62	1	1	1	3	2	4	1	2	1	2	3	2	4	2	2	2	1	3	2	2	1	1	1	1	2
63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
64	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	2	2	2
65	1	3	3	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3
66	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	2	1	3	1	2
67	2	2	4	2	2	3	1	1	3	4	2	2	3	4	2	3	2	4	1	2	3	3	2	1	3
68	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2
69	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	2
70	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3
71	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	3	1	1	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3
72	2	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2	1	1
73	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
74	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3
75	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1
76	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3
77	1	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	1

Su bje k	Ite m 1	ite m 2	ite m 3	ite m 4	ite m 5	ite m 6	ite m 7	ite m 8	ite m 9	ite m 10	ite m 11	ite m 12	ite m 13	ite m 14	ite m 15	ite m 16	ite m 17	ite m 18	ite m 19	ite m 20	ite m 21	ite m 22	ite m 23	ite m 24	ite m 25
78	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	2
79	1	1	2	2	1	2	3	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	4
80	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4
81	2	3	2	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	1	3	3	2	4	3	2	2	3	1	1	1
82	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3
83	2	2	3	3	2	1	1	2	4	3	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1
84	2	2	2	2	3	4	2	1	4	2	2	3	2	3	3	2	4	2	2	2	2	3	2	3	2
85	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	2	4	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2
86	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	4
87	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	4	1	1	2	2	3	3	3	2	2
88	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2
89	2	2	4	3	2	1	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3
90	3	2	2	2	3	4	2	1	3	3	2	2	3	2	3	4	1	1	2	2	1	3	2	1	2
91	2	2	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1
92	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	4
93	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1
94	2	2	3	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2
95	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	4	2	2	1	3	3	2	3	1	1	2	2
96	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	4	3	2	3	1
97	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	1	1	1	2	2	3	3	2	2	1
98	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2
99	2	2	2	2	3	4	3	2	3	2	1	2	3	3	4	4	1	1	2	2	4	2	3	2	3
100	1	2	2	3	4	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	1	1
101	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	3	2	1	2
102	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3
103	1	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2

Su bje k	Ite m 1	ite m 2	ite m 3	ite m 4	ite m 5	ite m 6	ite m 7	ite m 8	ite m 9	ite m 10	ite m 11	ite m 12	ite m 13	ite m 14	ite m 15	ite m 16	ite m 17	ite m 18	ite m 19	ite m 20	ite m 21	ite m 22	ite m 23	ite m 24	ite m 25
104	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2
105	1	2	3	4	3	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3
106	2	2	3	4	3	4	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3
107	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	2	1	1
108	3	2	2	3	4	2	1	2	3	2	2	2	3	2	1	1	3	3	3	2	1	2	2	3	2
109	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	1	2	3	3	4	3	2	3	4	3	2	2
110	3	2	2	3	2	3	2	1	4	3	2	3	3	4	3	2	1	3	2	2	3	2	2	3	2
111	3	2	2	3	2	3	4	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	4	3	2	3	3
112	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	1	1	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	3	1
113	3	2	2	3	2	2	3	2	4	3	2	1	2	2	3	2	1	4	3	2	2	2	2	3	2
114	2	1	1	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	3	1	1	2	3
115	2	2	2	3	4	2	1	1	3	2	3	3	4	2	2	3	1	3	2	2	3	3	4	2	1
116	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	3	3	3	2	1	1	1	3	2	2	2	3	4	2	1
117	2	2	2	3	3	4	2	1	3	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	1	1
118	2	2	3	2	2	3	1	1	4	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	2	3	2	2	1	1
119	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	1	1	3	2	2	3	2	2	1	1
120	2	2	2	3	2	2	1	1	3	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1
121	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	1
122	2	2	2	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	1	2	3	2	2	3	2	1	1
123	2	2	2	3	4	2	2	1	3	3	2	2	2	3	1	1	2	2	2	3	1	2	1	2	3
124	2	2	3	3	4	3	2	1	3	2	3	2	4	3	2	1	1	1	2	2	2	3	3	4	1
125	3	2	3	3	3	2	3	1	3	2	3	4	4	3	2	2	1	3	2	2	3	2	2	1	2
126	2	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	3	2	3	2	1	1	2	1
127	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	3	2	3	1	1	1	3	2	2	1	1	1	2	3
128	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2
129	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2

Su bje k	Ite m 1	ite m 2	ite m 3	ite m 4	ite m 5	ite m 6	ite m 7	ite m 8	ite m 9	ite m 10	ite m 11	ite m 12	ite m 13	ite m 14	ite m 15	ite m 16	ite m 17	ite m 18	ite m 19	ite m 20	ite m 21	ite m 22	ite m 23	ite m 24	ite m 25
130	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	2	1	1	1	2	2	3	2	1	1	2	2
131	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	3	3	1	3	3	3	4	3	2	1	4
132	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	1	1	3	2	2	3	1	1	1	1
133	2	2	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	3	3	4	4
134	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	2	1	1	3	2	2	2	3	2	3	2
135	3	2	2	2	3	2	1	1	4	3	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	2
136	3	3	2	2	2	3	2	3	4	3	2	2	2	2	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	2
137	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	4	3	2	1	1	2	3	1
138	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3
139	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2
140	2	2	2	3	2	3	4	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2
141	3	3	2	2	3	2	1	1	4	3	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2
142	3	3	2	3	3	4	2	2	4	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	1
143	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	2	4
144	3	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	4	2	2	1	1	3	2	2	2	3	4	2	1
145	2	2	3	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	3	4	1	3	2	2	2	3	2	2	1
146	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	4	2	2	1	1	3	2	2	3	2	4	2	1
147	3	2	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3
148	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	1	1	2	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
149	2	2	3	3	3	3	2	1	3	3	4	3	2	2	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	1
150	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	1
151	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	1	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	2	3
152	3	2	3	3	3	4	3	1	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	3	3	3
153	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	1	1	3	2	2	3	2	2	3	1
154	3	3	3	2	3	4	1	2	3	3	2	3	2	4	3	4	2	4	2	2	2	3	3	2	2
155	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	3	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	3	1	1	3

Su bje k	Ite m 1	ite m 2	ite m 3	ite m 4	ite m 5	ite m 6	ite m 7	ite m 8	ite m 9	ite m 10	ite m 11	ite m 12	ite m 13	ite m 14	ite m 15	ite m 16	ite m 17	ite m 18	ite m 19	ite m 20	ite m 21	ite m 22	ite m 23	ite m 24	ite m 25
156	1	2	2	4	3	3	1	1	3	1	4	2	4	4	2	3	1	3	1	2	1	1	2	1	1
157	2	2	2	2	2	3	2	3	2	4	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	4	2	2	2	3
158	1	3	4	2	4	4	2	2	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	2	2	4	1	1	1	3
159	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
160	1	2	2	1	2	3	2	1	1	2	3	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
161	1	2	4	3	2	1	4	1	1	4	4	4	4	2	3	1	1	4	1	1	3	1	1	1	1
162	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1
163	2	1	3	4	1	3	2	1	3	3	4	3	1	2	2	4	3	3	2	1	3	2	1	1	4
164	3	3	2	2	2	3	4	4	4	4	3	3	2	2	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
165	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2
166	1	3	3	2	4	4	1	3	2	2	3	3	1	4	4	4	2	4	1	2	4	2	1	1	1
167	1	2	2	4	3	4	2	2	3	4	2	2	2	3	4	3	2	2	1	1	3	1	1	1	1
168	1	1	3	2	1	1	1	1	1	4	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	3
169	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3
170	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2
171	1	2	4	3	4	4	1	3	2	2	4	4	4	2	1	3	1	3	1	3	3	3	2	1	3
172	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	3	3	3	1	2	1	3	1	3	1	3	1	1	1
173	2	3	3	4	3	3	1	4	1	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	3	2	1	1	1	2
174	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	4	1	2	3	2	4	2	4	4	2
175	1	3	3	1	3	2	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	1	1	3
176	3	3	3	3	3	4	2	3	2	4	4	3	4	2	2	3	3	4	3	3	4	3	1	1	3
177	2	2	3	3	3	2	4	3	2	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2
178	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	2	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3
179	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	2	1	3	4	3	3	2	3	2	4	4	3	2
180	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3
181	2	4	4	4	3	3	2	3	2	3	4	4	2	2	1	3	4	3	3	3	4	2	2	1	2

Su bje k	Ite m 1	ite m 2	ite m 3	ite m 4	ite m 5	ite m 6	ite m 7	ite m 8	ite m 9	ite m 10	ite m 11	ite m 12	ite m 13	ite m 14	ite m 15	ite m 16	ite m 17	ite m 18	ite m 19	ite m 20	ite m 21	ite m 22	ite m 23	ite m 24	ite m 25
182	3	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	2	2	4	2	4	3	4	4	3	2	2	2
183	2	2	3	4	2	4	1	2	3	4	4	3	2	1	2	2	3	4	2	2	4	2	1	1	2
184	3	2	2	3	3	2	2	2	3	4	4	3	2	2	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	2
185	2	2	3	4	2	4	1	2	2	4	4	2	2	1	2	2	3	3	2	2	4	3	2	2	3
186	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3
187	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	3	2	2	4	4	2	3	4	3	3	2	3	2	4
188	3	2	3	4	2	2	1	2	3	4	4	2	2	1	2	2	3	4	2	2	4	1	1	1	2
189	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	3	2	2	3	4	4	3	3	4	3	1	1	3
190	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	1	3	3	4	3	3	3	2	3
191	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	2
192	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	1	4
193	3	2	2	4	2	1	1	2	2	2	4	2	2	1	2	2	3	4	2	2	4	3	1	1	3
194	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	3	1	2
195	2	2	2	3	2	3	1	2	1	2	4	2	1	1	3	2	3	3	2	2	4	2	1	1	2
196	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2
197	3	3	3	4	3	2	1	3	3	2	4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	4	1	1	1	2
198	3	2	2	3	2	3	1	2	1	2	4	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2
199	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	4	3	2	2	4	2	2	2	2
200	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	3	2	1	1	2	2	3	3	2	2	3	2	1	1	2
201	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2
202	1	2	2	2	1	3	1	1	2	3	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2
203	2	2	3	3	2	4	1	2	2	3	4	3	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2
204	2	2	3	2	2	3	1	2	1	2	4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	4	3	2	1	2
205	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	1	1	2
206	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2
207	2	2	2	2	2	3	1	2	2	4	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2

Su bje k	Ite m 1	ite m 2	ite m 3	ite m 4	ite m 5	ite m 6	ite m 7	ite m 8	ite m 9	ite m 10	ite m 11	ite m 12	ite m 13	ite m 14	ite m 15	ite m 16	ite m 17	ite m 18	ite m 19	ite m 20	ite m 21	ite m 22	ite m 23	ite m 24	ite m 25
208	3	3	3	4	3	4	3	3	1	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	1	3
209	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
210	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
211	2	3	3	2	3	2	1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	1	1	3
212	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3
213	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
214	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
215	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
216	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	3
217	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
218	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2
219	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	4	1	1	3
220	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
221	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3
222	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
223	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
224	2	3	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	1	1	3
225	2	3	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	1	3	3	3	1	1	3
226	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
227	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2
228	2	2	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	1	1	1	2	3	3	2	2	4	2	1	1	2
229	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2
230	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2
231	1	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	2	2	2	3	1	3	2	3	3	3	1	1	3
232	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3
233	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	3	3	1	3	2	2	4	1	3

Su bje k	Ite m 1	ite m 2	ite m 3	ite m 4	ite m 5	ite m 6	ite m 7	ite m 8	ite m 9	ite m 10	ite m 11	ite m 12	ite m 13	ite m 14	ite m 15	ite m 16	ite m 17	ite m 18	ite m 19	ite m 20	ite m 21	ite m 22	ite m 23	ite m 24	ite m 25
234	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2
235	3	3	3	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	1	3	3	2	2	2	3	2	2
236	2	4	4	3	2	4	3	4	2	3	4	4	2	2	4	4	2	3	2	4	4	2	3	1	2
237	3	3	3	4	3	3	1	3	3	4	4	3	4	1	2	3	3	4	2	3	4	3	3	1	2
238	3	2	3	4	2	4	1	2	3	4	4	2	2	1	1	2	3	4	2	2	4	3	1	1	3
239	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	2	2	3	2	4	3	4	4	3	2	2	2
240	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	1	2	1	3	2	2	2	3	1	2	3
241	1	2	3	2	3	3	1	2	3	2	2	3	2	1	2	3	2	2	1	2	3	3	1	1	2
242	3	3	4	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3
243	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	4	2	1	2	3	4	4	3	4	4	1	1	4
244	1	2	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	2	2	1	1	2
245	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	1	3	2	4	3	2	3	4	4	2	3	1	2
246	4	2	3	4	2	3	1	2	3	2	4	3	2	1	2	2	3	4	2	2	4	3	1	1	3
247	2	4	3	3	3	4	2	1	4	2	3	3	3	2	2	1	1	3	3	4	3	3	4	2	3
248	4	3	3	4	3	1	1	3	2	4	4	3	3	2	1	4	2	3	3	3	4	1	4	1	1
249	4	2	3	4	2	1	1	2	1	4	4	3	2	1	1	2	3	2	2	2	4	1	1	1	2
250	3	3	3	4	3	4	1	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	1	2	3
251	2	2	2	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2
252	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	2	2	2
253	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	2
254	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	3	1	2	2	2	1	1	2
255	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	3
256	3	3	4	2	3	3	1	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3
257	3	3	4	4	3	2	1	2	1	2	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	2	1	1	3
258	1	2	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	3	1	3	3	2	1	1	3
259	2	3	3	3	3	2	1	3	2	3	4	3	2	2	1	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3

Su bje k	Ite m 1	ite m 2	ite m 3	ite m 4	ite m 5	ite m 6	ite m 7	ite m 8	ite m 9	ite m 10	ite m 11	ite m 12	ite m 13	ite m 14	ite m 15	ite m 16	ite m 17	ite m 18	ite m 19	ite m 20	ite m 21	ite m 22	ite m 23	ite m 24	ite m 25
260	1	3	4	2	3	3	1	3	3	2	3	4	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	1	1	3
261	3	3	3	1	3	3	4	3	3	4	3	3	3	1	1	3	2	4	3	3	4	2	1	1	2
362	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2
263	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2
264	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2
265	2	1	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2
266	2	1	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2
267	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2
268	2	2	3	4	2	2	1	2	3	4	3	2	2	2	1	2	4	3	3	2	4	2	1	1	2
269	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	1	4	3	2	2	3	2	2	4
270	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
271	2	2	3	2	2	4	1	2	3	3	2	2	2	1	1	2	3	3	2	2	4	2	1	1	2
272	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	1	1	3

Lampiran 7. Analisa Data Penelitian

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Perilaku Agresi	272	27	82	59.07	8.798	-.132	.148	.431	.294
Agresi Fisik	272	7	24	15.87	3.277	-.533	.148	.370	.294
Agresi Verbal	272	5	17	11.37	2.178	-.156	.148	.039	.294
Agresi Kemarahan	272	7	24	14.49	2.776	.524	.148	.149	.294
Agresi Hostility	272	8	25	17.33	2.688	.319	.148	.314	.294
Valid N (listwise)	272								

Kategorisasi Agresi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	126	46.3	46.3	46.3
	Rendah	146	53.7	53.7	100.0
	Total	272	100.0	100.0	

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	238	87.5	87.5	87.5
	Perempuan	34	12.5	12.5	100.0
	Total	272	100.0	100.0	

Pekerjaan Ayah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Wirausaha	72	26.5	26.5	26.5
	Swasta	78	28.7	28.7	55.1
	PNS	111	40.8	40.8	96.0
	Lainnya	11	4.0	4.0	100.0
	Total	272	100.0	100.0	

Pekerjaan Ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Wirausaha	46	16.9	16.9	16.9
	Swasta	41	15.1	15.1	32.0
	PNS	81	29.8	29.8	61.8
	Lainnya	104	38.2	38.2	100.0
	Total	272	100.0	100.0	

Pendidikan Ayah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	4	1.5	1.5	1.5
	SMP	12	4.4	4.4	5.9
	SMA dan Seberajat	67	24.6	24.6	30.5
	S1	145	53.3	53.3	83.8
	S2	39	14.3	14.3	98.2
	Diploma	5	1.8	1.8	100.0
	Total	272	100.0	100.0	

Pendidikan Ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	5	1.8	1.8	1.8
	SMP	15	5.5	5.5	7.4
	SMA dan Sederajat	99	36.4	36.4	43.8
	S1	131	48.2	48.2	91.9
	S2	12	4.4	4.4	96.3
	S3	1	.4	.4	96.7
	Diploma	9	3.3	3.3	100.0
	Total	272	100.0	100.0	

Preferensi Perilaku Agresi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Fisik	46	16.9	16.9	16.9
	Kemarahan	76	27.9	27.9	44.9
	Verbal	34	12.5	12.5	57.4
	Permusuhan	87	32.0	32.0	89.3
	2 jenis	26	9.6	9.6	98.9
	3 Jenis	3	1.1	1.1	100.0
	Total	272	100.0	100.0	

Jenis Kelamin * Kategorisasi Agresi Crosstabulation

			Kategorisasi Agresi		Total
			Tinggi	Rendah	
Jenis Kelamin	Laki-laki	Count	116	122	238
		% within Jenis Kelamin	48.7%	51.3%	100.0%
		% within Kategorisasi Agresi	92.1%	83.6%	87.5%
		% of Total	42.6%	44.9%	87.5%
	Perempuan	Count	10	24	34
		% within Jenis Kelamin	29.4%	70.6%	100.0%
		% within Kategorisasi Agresi	7.9%	16.4%	12.5%
		% of Total	3.7%	8.8%	12.5%
Total	Count		126	146	272
	% within Jenis Kelamin		46.3%	53.7%	100.0%
	% within Kategorisasi Agresi		100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total		46.3%	53.7%	100.0%

Tinggal dengan Siapa * Kategorisasi Agresi Crosstabulation

			Kategorisasi Agresi		Total
			Tinggi	Rendah	
Tinggal dengan Siapa	Orang Tua	Count	43	46	89
		% within Tinggal dengan Siapa	48.3%	51.7%	100.0%
		% within Kategorisasi Agresi	34.1%	31.5%	32.7%
		% of Total	15.8%	16.9%	32.7%
	Saudara	Count	14	26	40
		% within Tinggal dengan Siapa	35.0%	65.0%	100.0%
		% within Kategorisasi Agresi	11.1%	17.8%	14.7%
		% of Total	5.1%	9.6%	14.7%
	Teman	Count	61	63	124
		% within Tinggal dengan Siapa	49.2%	50.8%	100.0%
		% within Kategorisasi Agresi	48.4%	43.2%	45.6%
		% of Total	22.4%	23.2%	45.6%
	Sendiri	Count	8	11	19
		% within Tinggal dengan Siapa	42.1%	57.9%	100.0%
		% within Kategorisasi Agresi	6.3%	7.5%	7.0%

	% of Total	2.9%	4.0%	7.0%
Total	Count	126	146	272
	% within Tinggal dengan Siapa	46.3%	53.7%	100.0%
	% within Kategorisasi Agresi	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	46.3%	53.7%	100.0%

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Agresi Fisik	272	7	24	15.87	3.277
Agresi Verbal	272	5	17	11.37	2.178
Agresi Kemarahan	272	7	24	14.49	2.776
Agresi Hostility	272	8	25	17.33	2.688
Valid N (listwise)	272				

Usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 18-21 Tahun	136	50.0	50.0	50.0
22-24 Tahun	136	50.0	50.0	100.0
Total	272	100.0	100.0	

Kategorisasi Agresi Fisik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	166	61.0	61.0	61.0
Rendah	106	39.0	39.0	100.0
Total	272	100.0	100.0	

Kategorisasi Agresi Kemarahan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	116	42.6	42.6	42.6
Rendah	156	57.4	57.4	100.0
Total	272	100.0	100.0	

Kategorisasi Agresi Verbal

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	Tinggi	133	48.9	48.9	48.9
	Rendah	139	51.1	51.1	100.0
	Total	272	100.0	100.0	

Kategorisasi Agresi Permusuhan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	109	40.1	40.1	40.1
	Rendah	163	59.9	59.9	100.0
	Total	272	100.0	100.0	

Tinggal dengan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Orang Tua	89	32.7	32.7	32.7
	Tidak dengan orang tua	183	67.3	67.3	100.0
	Total	272	100.0	100.0	

Usia * Kategorisasi Agresi Crosstabulation

			Kategorisasi Agresi		Total
			Tinggi	Rendah	
Usia	18-21 Tahun	Count	57	79	136
		% within Usia	41.9%	58.1%	100.0%
		% within Kategorisasi Agresi	45.2%	54.1%	50.0%
		% of Total	21.0%	29.0%	50.0%
	22-24 Tahun	Count	69	67	136
		% within Usia	50.7%	49.3%	100.0%
		% within Kategorisasi Agresi	54.8%	45.9%	50.0%
		% of Total	25.4%	24.6%	50.0%
Total	Count	126	146	272	
	% within Usia	46.3%	53.7%	100.0%	
	% within Kategorisasi Agresi	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	46.3%	53.7%	100.0%	

Tinggal dengan * Kategorisasi Agresi Crosstabulation

			Kategorisasi Agresi		Total
			Tinggi	Rendah	
Tinggal dengan Orang Tua	Count		43	46	89
	% within Tinggal dengan		48.3%	51.7%	100.0%
	% within Kategorisasi Agresi		34.1%	31.5%	32.7%
	% of Total		15.8%	16.9%	32.7%
Tidak dengan orang tua	Count		83	100	183
	% within Tinggal dengan		45.4%	54.6%	100.0%
	% within Kategorisasi Agresi		65.9%	68.5%	67.3%
	% of Total		30.5%	36.8%	67.3%
Total	Count		126	146	272
	% within Tinggal dengan		46.3%	53.7%	100.0%
	% within Kategorisasi Agresi		100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total		46.3%	53.7%	100.0%